Retrospectiva Street Fighter III: A Queda e A Reavaliação (Reapreciação) do Legado

intro

Street Fighter Alpha, apesar de ser um jogo e uma sub-série muito boa, não foi a continuação para o popular *Street Fighter II*. No geral, ainda que fosse uma nova entrada para a série, em termos narrativos parecia mais um intermediário entre *Street I* e *II* com alguns personagens de *Final Fight*. A verdadeira continuação saiu em 1997, na forma de ***Street Fighter III: New Generation***. Então como foi essa continuação do jogo de luta mais impactante que existiu? Qual foi a reação dos fãs e do público? E se mudou essa percepção dos jogos? Hora de descobrir. Sejam muito bem vindos à minha ***retrospectiva Street Fighter III***.

Depois de *Street Fighter II* (desenvolvimento de SF III)

A produção de Street Fighter III começou em 1994, uma iniciativa tomada pelo projetista **Tomoshi Sadamoto**, que até aquele ponto trabalhou como assessor em ***Slam Masters*** e dirigiu ***The King of Dragons***, ambos jogos de bate e anda. A proposta dele era fazer um jogo que seria um jogo de luta, mas não seria um *Street Fighter*, a princípio. O perfil oficial de artes da Capcom no Twitter publicou essas artes desse projeto apelidado de '**III**'. E nota-se que tem alguns desenhos um tanto quanto peculiares: um dinossauro; um cara pelado; um gênio da lâmpada; um ciborgue; um eu não sei; um bicho papão; um cientista com bengala; um cara normal; um morcego; um dançarino de break; um robô gigante; e um sei lá. Ainda que esse 'III' possa parecer uma indicação de '*Street Fighter III*', esse número poderia significar também que o jogo utilizaria a placa de fliperamas da Capcom, a **CPS III**. A verdade é: ninguém sabe além do pessoal que trabalhou na Capcom durante esse período. Então fica difícil afirmar com plena certeza, ainda mais sem uma confirmação oficial. Mas uma coisa é possível afirmar: é que desde o começo, o jogo seria um jogo de luta 2D, tal qual *Street I* e *II*.

Um problema no meio da produção foi que não haviam muitos veteranos no projeto. **Noritaka Funamizu**, planejador da sub-série *Alpha*, participou da produção do jogo, mas dessa vez como produtor geral, depois de *Street III* decidiu não se envolver mais na série, citando frustrações criativas; **Hideaki Itsuno**, o outro planejador de *Street Fighter Alpha*, foi trabalhar em outros jogos com a conclusão do primeiro *Street Alpha* (*Rival Schools*, *Star Gladiator* e *Jojo's Venture*); **Akira Nishitani**, Game Designer de *Street Fighter II*, deixou a Capcom depois de concluir seu trabalho em *X-Men: Children of the Atom*; **Akiman** esteve na produção a partir de determinado momento, mas de acordo com ele, no desenvolvimento de *Street III* atuou muito mais como um realizador da visão de Sadamoto

ao invés de ter liberdade critativa, em contraste com outros projetos passados onde as pessoas aceitavam sugestões dele, e em III muitas vezes foi chamado para consertar algo que não estava indo bem, uma experiência que, se ele pudesse voltar atrás, não se envolveria no jogo; **Yoshiki Okamoto**, o produtor de *Street II* e *Alpha*, também esteve na produção de *Street III*, com o nome dele também aparecendo nos créditos como produtor geral, mas nesse ponto todos os jogos da Capcom praticamente tinham o envolvimento dele, segundo o próximo envolvido no desenvolvimento, então o grau de participação dele no terceiro título permanece um mistério para o público. Entra no time **Shinichiro Obata**, como planejador. De acordo com Obata, no estágio em que ele entrou o jogo esteve em desenvolvimento por dois anos, sem muito progresso. Cerca de 70-80% do time de desenvolvimento nunca trabalhou em jogos de luta antes, a maioria fazia parte de uma 'nova geração' de desenvolvedores de jogos de luta dentro da companhia. Ele mesmo não sabe explicar o porquê disso, mas uma possibilidade foi que os poucos que tinham a experiência e que continuaram na empresa foram parar em *Street Fighter Alpha* ou *Darkstalkers* ou *Marvel vs. Capcom*, provavelmente. Mas no meio do desenvolvimento, os games passaram por uma revolução.

Revolução 3D

A década de 90 foi o momento em que as **imagens tridimensionais geradas por computador** conseguiram emplacar, não somente em jogos, mas no cinema através de efeitos especiais e animações. Por mais que hoje em dia essa tecnologia pareça de praxe e que essas primeiras imagens pareçam muito primitivas em relação ao que se pode fazer, para a época esses modelos e animações eram considerados tecnologia de ponta, o mais próximo da realidade possível. Com essas inovações, houve uma mudança de foco, e assim os jogos fizeram a transição de jogos 2D para o 3D, o que foi um desafio para muitos estúdios.

Nesse cenário, o pioneiro foi ***Virtua Fighter***, da Sega. Foi tão influente, eu diria até revolucionário, que ele é dito como o principal inspirador na decisão da Sony de fazer o Playstation ser um console focado em imagens 3D, e daí dá para tirar uma noção do impacto visual que teve nos jogos lançados para o console. Um desses jogos foi futuro o rei dos jogos de luta 3D, ***Tekken***. E *Tekken* era o produto perfeito para o momento, pegando a popularidade dos jogos de luta iniciada por *Street II* e modelado em 3D que era a novidade da época. O primeiro jogo foi o primeiro jogo a vender 1 milhão de unidades no Playstation, o segundo jogo vendeu 5,7 milhões de unidades somente no Playstation 1 e enquanto que *Alpha 3* vendeu um pouco mais que 1 milhão de unidades somente no console da Sony, *Tekken 3* vendeu por volta de 8 milhões e 300 mil de unidades. Ao mesmo tempo, houve uma troca de foco no mundo dos video games.

Novas formas de Jogo

Pelo meio dos anos 90, novas formas de jogar começaram a ficar populares, formas que não eram possíveis em um jogo de fliperama. Haviam os jogos que exploravam o cenário e colocavam o jogador em histórias impressionantes narrativamente falando; jogos com níveis e cheios de segredos; e que era necessário manter o progresso salvo para conseguir ter a experiência completa. Entre esses jogos estavam ***Resident Evil***, ***Final Fantasy VII***, ***Tomb Raider***, ***Crash Bandicoot***, ***Metal Gear Solid***, muitas dessas experiências nunca antes

vistas e que nenhum jogo de luta e nenhum jogo de fliperama poderia oferecer. Com isso, a segunda metade dos anos 90 foi marcada pelo declínio dos fliperamas, em particular no ocidente.
E então nesse cenário saiu em fevereiro de 1997, *Street Fighter III*, um jogo 2D, para os fliperamas e que nenhum console até então era capaz de rodar. Ou seja, a coisa não foi boa, mas é importante olhar para o jogo no que ele é ao invés do que ele deveria ter sido, então bora lá.

SFIII: New Generation

Elenco

O elenco de *New Generation* é na melhor das hipóteses estranho e na pior frustrante. Primeiro porque dos dez personagens, dos veteranos de *Street Fighter I*, *II* e *Alpha* só retornaram Ryu e Ken.
Dos restantes todos são novos, mas não com qualidades inéditas, necessariamente: olhe por exemplo **Dudley**, um boxeador. Mas se fosse para colocar um boxeador, por que não trazer de volta Balrog de *Street II*; Também perceba que **Yun** e **Yang** são dois lutadores de Kung Fu, que tem um certo carisma, mas por que colocá-los sendo que existe Chun-Li que é praticante de Kung Fu mas muito mais icônica? **Alex** por outro lado é um grappler, então por que prioriza-lo ao invés de Zangief? **Sean** é o garoto prodígio que tenta imitar Ken, mas que não sabe dar Hadouken; **Ibuki**, uma ninja que tomou o espaço de Guy; e **Necro** é russo como Zangief, que estica os membros igual ao **Dhalsim** e dá choque que nem o **Blanka**. Não se engane, todos esses personagens são bem diferentes de se jogar, mas o ponto é que trocaram alguns personagens clássicos de certos arquétipos por outros novos dos mesmos arquétipos. O elenco não é de toda falta de inspiração, tem Elena que é uma praticante de **Capoeira** e **Oro**, um velho eremita que dominou artes marciais antigas.
New Generation trouxe um chefe final novo: **Gill**. De acordo com Sadamoto, enquanto que Bison de Street II e Alpha era para representar a pura maldade, como contraste Gill foi pensado como um personagem mais tridimensional, com fins de dominar o mundo, mas nem bom nem mal. Enfrentar Gill é algo bem peculiar, primeiro porque irá utilizar ou ataques de fogo ou gelo dependendo do lado que ele estiver da tela, e depois que ao nocauteá-lo, se ele estiver de barra cheia irá ressuscitar (sim, que fdp).

Design

Como mencionado anteriormente, o jogo segue em gráficos e jogabilidade 2D, tal qual os seus antecessores. De acordo com Itsuno, quando trabalhavam em *Darkstalkers* e *Street Alpha*, ambos produzidos em cima da CPSII, o time tinha que tomar uma decisão entre escolher uma paleta de cores mais diversa ou uma alta taxa de quadros das animações. *New Generation* utilizou a **CPS III**, que permitiu rodar o jogo a 60 quadros por segundo em um jogo de fliperama, ou seja, todas as animações são muito mais fluidas que os jogos anteriores e com uma paleta de cores muito mais diversa.
Ryu e Ken, os únicos que retornaram, têm o **visual** padrão adaptado ao novo jogo e estão levemente mais velhos. O novo elenco, de uma perspectiva estética e visual, é bem

diferente entre si e dos personagens que vieram antes, com cada personagem possuindo sua própria paleta de cores e silhueta.
Os **cenários** dessa vez estão ainda mais vivos que os de *Street Alpha*, e a maioria conta com pessoas e animais fazendo parte dele ao invés de estarem apenas reagindo às lutas. Alguns cenários como o caso do de Elena possuem duas partes que se alternam entre as rodadas de uma luta, um pequeno detalhe que não interfere na jogabilidade, mas que dá uma dimensão maior do mundo de *Street Fighter*.
A **trilha sonora** do jogo, diferentemente de *Alpha 1* e *Alpha 2*, não utiliza versões remixadas dos temas de Street II, mas é composta por novas faixas originais. Elas são boas em seu próprio jeito e conseguem transmitir um estilo bem diferente dos jogos anteriores.

Jogabilidade

Como mencionado anteriormente, o jogo segue em gráficos e jogabilidade 2D, tal qual os seus antecessores. New Generation ainda funciona do mesmo esquema: três socos e três chutes que variam de leve, médio e hiper; cada personagem tem a sua lista de golpes. Mas algumas adições foram feitas.
A primeira, que parece trivial, mas foi adicionar o **dash**. Dash é um movimento usado para percorrer longas distâncias de forma rápida, ou para avançar, reduzindo a distância entre o jogador e o oponente, ou recuar para aumentar essa distância. Isso é importante porque antes só haviam 2 jeitos de andar pelo cenário, andando normal ou pulando, e diferente de Alpha, New Generation não tem bloqueio em meio ao ar, o que torna os saltos um movimento de risco.
Uma mecânica que causava certo problema em Street II e Street Alpha era a **contusão**. À olho nu, era impossível saber quando o jogador ou o oponente iriam entrar nesse estado depois de vários ataques seguidos. Isso mudou em New Generation, agora todos os personagens possuem o nível de contusão logo acima da tela, entre a barra de vida e as rodadas vencidas. Golpes recebidos preenchem a barra de contusão, mas se nenhum golpe acertar, ela esvazia com o tempo. O lutador entra em estado de contusão se a barra for preenchida. Uma mudança muito boa.
De acordo com Sadamoto, a jogabilidade de New Generation gira em torno de 2 pilares. Um deles é a **seleção de Super Arts**. Em Super Turbo, cada personagem possuía apenas um Super Combo, e em Alpha cada personagem possuía dois e mais tarde até três Super Combos que podiam ser usados.

Super Arts

Em *New Generation*, além de escolher o personagem, o jogador deve escolher o Super Art que vai equipar. Isso foi feito porque na visão de Sadamoto, os jogadores viam Ryu como um personagem com especialidade em Hadouken e Ken como um especialista em Shoryuken. Ele sempre sentiu que Ryu era um personagem com foco em Shoryuken, mas forçar essa mudança irritaria uma parte dos fãs, então veio a ideia da seleção.
Cada personagem pode ter um **tipo de Super Art** diferente: como Sean, que possui o Hado Burst, um projétil muito rápido; o Shoryu Canon, um antiaéreo que pode aumentar o dano conforme o jogador aperta o botão de soco; e o Hyper Tornado, um combo de avanço.
Cada Super Art possui um **tamanho diferente** da barra e uma **quantidade diferente de barras** daquele especial: Ken, por exemplo, possui 2 barras para o Shoryureppa, uma barra para o Shinryuken e duas barras para o Jinpu Jiraikyuaku.

Essa escolha, por mais que pareça um passo atrás se comparado com os vários Super Combos da série *Alpha*, torna o jogo mais interessante porque agora uma partida onde os dois oponentes escolhem o mesmo personagem, mas com Super Arts diferentes, coloca a luta num cenário assimétrico onde um jogador tem uma habilidade que o outro não tem, e vice versa.

Parry

O outro pilar desse jogo é o lendário **Parry**, em inglês 'Aparada', que de acordo com Sadamoto foi uma resposta defensiva aos ataques que pegavam o jogador caído prestes a ficar de pé e à pressão do canto das telas. Bloquear em *Street Fighter* sempre foi segurar para trás, o que é um movimento seguro já que o oponente sempre está à frente do jogador, mas contra especiais ainda assim dano era causado, mas pouco se comparado a um especial certeiro. E no início o parry seria também apertar para trás, mas no momento certo. Mas Sadamoto percebeu que não havia risco envolvido em executar um Parry desse jeito, então o que ele fez? Muito simples, fez o oposto: para executar o Parry tem que apertar para frente no momento exato momento que o golpe acertar o jogador, o que é muito mais ousado. Salvo por agarrões e comandos de agarrões, é possível dar Parry em tudo: socos, chutes e até projéteis. A quantidade de parries necessários é relativa à quantidade de acertos do golpe, ou seja um golpe que tem 2 acertos precisa acertar dois parries para anular o dano por completo. Obviamente que quanto mais acertos, mas precisão na hora de executar o parry, mas apesar de difícil, é uma conquista possível, e quem conseguir mestrar a arte de dar parry, é praticamente invencível.

Visão Geral

Olhando como um todo, *New Generation* fez coisas muito diferentes de *Street II* e *Street Alpha*, trouxe mecânicas, ofensivas e defensivas, próprias e muito boas, mas trouxe bem menos personagens e alguns novos que, por mais que sejam diferentes dos que vieram antes, se encaixam nos mesmos arquétipos, além de deixar de fora vários veteranos marcantes e bem conhecidos. Mas não muito tempo depois viria outra versão de *Street III*.

2nd Impact - Giant Attack

2nd Impact - Giant Attack chegou ao mundo em setembro de 1997, e trouxe algumas novidades.
Começando pelos personagens, *Giant Attack* tornou **Yang** e Yun personagens diferentes, com Yun mantendo os golpes de New Generation e Yang recebendo sua própria lista de golpes. Novos personagens incluem **Akuma**, personagem clássico; **Urien**, o irmão mais novo de Gill, que possui golpes parecidos com os dele e alguns únicos; e **Hugo**, um inimigo de *Final Fight*.
O **modo arcade** aumentou o número de oponentes de 6 para 8, e Gill não é mais o chefe final, depois de Gill cada personagem enfrenta um rival próprio, com direito a uma troca de mensagens entre os dois personagens. Um detalhe muito bom, ainda que limitado a uma única frase.
A **trilha sonora** teve uma boa melhorada, e essas faixas estão entre os melhores temas da série, ainda que não sejam tão icônicos ou populares.

Na jogabilidade, uma adição, que na verdade veio de *Street Fighter Movie: The Game*, foi a inclusão de **Ataques EX**. ‘Especiais Extras’ são especiais que podem ser aprimorados e ganhar novas propriedades ao custo do consumo da barra de super. Eles são muito bons porque um combo que normalmente se encerra com um especial não causaria muito dano, com os golpes EX agora se tornam uma opção válida.
Outro retorno foram as **provocações**, que agora dão certos efeitos, dependendo do personagem.
Como modo bônus entre as lutas, um minigame de **dar Parry nas bolas** de basquete foi acrescentado, e é divertido, para variar da destruição de barris e carros.
2nd Impact foi uma melhoria boa para *New Generation*, mas não trouxe tanto conteúdo se comparado à outras versões melhoradas, e foi mal visto por parte do público por ter saído meses depois e no mesmo ano que *New Generation*.
A **CPS III** era tão boa, que nenhum console da época, Playstation, Sega Saturn ou o Nintendo 64, foram capazes de rodar um jogo baseado nela. Por conta disso, *Street III* e os jogos feitos nessa placa se limitaram aos fliperamas, até 1998, com a chegada do **Sega Dreamcast**. E esse console não era só capaz de rodar jogos do fliperama como *Super Turbo*, as duas versões de *Street III*, *Powerstone*, *Marvel vs. Capcom* e *Soulcalibur* de forma fiel, ele rodava esses jogos com um desempenho melhor que os fliperamas, além dos possíveis conteúdos extras que um fliperama não seria capaz de ter.
Nesse ponto, ter gráficos 2D quando os jogos 3D eram o padrão, ser construído em uma placa tão potente que foi necessário esperar dois anos para ter um console doméstico capaz de rodar os jogos feitos nela, além de um declínio na cultura dos fliperamas, principalmente no ocidente, *Street III* não teve um bom **desempenho comercial**. Não existem números exatos para a venda de fliperamas totais vendidas no ocidente e no Japão, números variam entre 2 mil e perto de 10 mil, mas uma coisa é certa: as vendas foram baixas.
Mesmo com as vendas baixas, de acordo com Funamizu, *2nd Impact* não parecia muito com uma versão definitiva do jogo, então veio uma última versão.

3rd Strike - Fight for the Future

3rd Strike - Fight for the Future saiu em maio de 1999, lançado como a versão definitiva de Street III.
Novos personagens incluem o retorno de **Chun-Li**, e 4 novos personagens: **Makoto**, uma praticante de Rindokan; **Remy**, um lutador de Savate, com uma lista de golpes que lembra Guile e Nash; **Q**, uma figura mascarada misteriosa; e **Twelve**, um experimento da organização secreta de Gill, capaz de mudar a forma do próprio corpo. A volta de Chun-Li e a versão dela nesse jogo foram bem recebidas; Makoto se destacou bem entre os novos lutadores com o seu estilo próprio e habilidades; Remy teve uma recepção morna, por conta de seus golpes serem muito semelhantes aos já mencionados Guile e Nash, além de alguns traçarem uma semelhança do visual dele com o de Iori Yagami, da série *The King of Fighters*; Q e Twelve contemporaneamente foram mal recebidos no geral, muitos dizendo que Q era um personagem sem muita personalidade e expressão, e Twelve sendo considerado um personagem muito deslocado do universo de *Street Fighter*.
No **modo arcade**, agora é possível escolher entre dois oponentes, com o penúltimo sendo o rival fixo de cada personagem e rolando um diálogo mais elaborado entre os dois personagens, e no último Gill retorna como chefe final.

Uma adição bem trivial, mas é que alguns personagens quando se enfrentam possuem **intros especiais**. Não é a maior inovação do mundo, mas é legal ver o que esses personagens sentem quando se enfrentam.
Além do minigame de bolas de basquete, volta de Street II a **destruição de carro**, para o saudosismo dos fãs.
No **design** geral, a estética do jogo foi trabalhada em cima de graffiti, e músicas de hip hop e rap americanos, dando a sensação que fato as lutas estão acontecendo nas ruas. Havia um pouco da estética do graffiti em *New Generation* e *2nd Impact* nos cenários de Alex, mas em 3rd Strike isso foi abraçado com força e levado em um outro nível, e impulsionado fortemente pela trilha sonora com esses gêneros.
Em jogabilidade, além de um balanceamento geral, uma mecânica nova é o **Guard Parry**, que permite que o jogador enquanto defende um golpe multi acertos mude do bloqueio para um Parry, bem difícil de executar, mas possível. A **execução do agarrão** mudou também. Agora para agarrar basta apertar soco e chute leve juntos.

Reascensão

Esse foi *Street Fighter III*: um jogo com gráficos 2D em meio a novidade que eram os gráficos 3D; com um combate voltado mais para o defensivo do que o ofensivo; mais lento que seus antecessores; com um elenco sólido, com adições boas e ruins, mas que depois de três versões trouxe apenas 4 veteranos. Essa foi a imagem que *Street III* teve em sua época.
Mas com o tempo, o jogo foi ganhando uma certa apreciação. As pessoas entenderam que, certo, não era um jogo com gráficos 3D, mas mesmo 2D, as animações eram muito boas e muito fluidas; era tranquilo jogar de forma mais lenta e defensiva; e a mecânica de parry, ainda que fosse muito difícil de mestrar, era muito recompensadora; os personagens novos foram ganhando aos poucos popularidade; e talvez o mais importante, o jogo emplacou bem no cenário competitivo, o que leva a um dos momentos mais icônicos do e-sports.
Daigo Umehara, na época apelidado de ‘A Fera’, era um jogador japonês conhecido por ser muito ofensivo, pegando personagens de zoning como Guile e partindo para cima do oponente sem piedade, ao ponto de enfrentar Alex Valle, apelidado de ‘Mr. Street Fighter’, tido como um dos melhores jogadores de Street Fighter nos Estados Unidos, o derrotando na final do campeonato de Street Fighter Alpha 3 em 1998.
Do outro lado, **Justin Wong**, um jovem sino-americano prodígio, com apenas 15 anos se tornou o primeiro campeão de *Marvel vs. Capcom 2* da Evolution Championship Series de 2002, e defendendo o seu pódio novamente aos 16 anos em 2003. Justin era conhecido por suas táticas mais defensivas, dominando a técnica de bloquear e irritando seus oponentes.
Com esses dois estilos de jogar diferentes, criou-se no imaginário do meio competitivo uma certa rivalidade entre os dois, apesar de nunca terem se enfrentado antes em um torneio. Isso mudou na **EVO de 2004**, quando os dois se encontraram na final dos perdedores de 3rd Strike. O vencedor iria para a grande final, o perdedor ficaria com a medalha de bronze. Daigo pega Ken, o mais forte dos shotos, e o Super Art III, com a menor barra de comprimento, e 3 barras ao todo; Justin escolhe Chun-Li, uma das personagens mais fortes do jogo, e escolhe o Super Art II, com um total de 15 acertos e pode ser sucedido com um ataque aéreo.
A partida começa: Daigo consegue levar a primeira rodada, apesar do estilo provocador de Justin. Na segunda rodada, Justin sai vitorioso, apesar de ser jogado para o canto da tela.

chega a terceira rodada que irá definir quem vencerá a primeira partida. Apesar de defensivo, Justin consegue executar dois Super Arts contra Daigo. Com muito menos da metade da vida, Daigo parte para cima. Apesar da investida, Justin consegue sair do canto da tela, e consegue encher uma barra de especial. Os dois se acertam e agora Daigo só possui um pixel de vida, ainda pode bloquear ataques normais, mas se bloquear um especial, ele é nocauteado. Daigo se mantém mais restrito, e Justin tem a vantagem, ao ponto de alguém na plateia sugerir que Justin deixe o tempo acabar. Com a vitória da luta garantida na cabeça dele, Justin executa o Super Art, pensando que Daigo nunca seria capaz de dar parry em todos os 15 acertos do super art. Ele se enganou. Não apenas Daigo foi capaz de dar Parry nos 14 primeiros acertos, mas ainda pulou para dar parry no ar no último acerto, e ainda assim encaixou um combo que terminou com o seu Super Art, lhe dando a vitória da primeira partida. Daigo eventualmente conseguiu chegar a Grande Final, mas foi derrotado por Kenji Obata, ficando em segundo colocado.
Essa partida é simbólica por algumas razões: primeiro porque a vitória de Daigo era muito improvável, novamente devido ao fato de que ele precisaria dar parry em 15 acertos seguidos e sem poder errar um sequer; segundo porque se prestando atenção nos momentos antes do acontecimento, Daigo avança alguns passos para frente, mas sempre volta um passo para trás, isso não é um movimento aleatório, já que o Super Art II de Chun-Li requer que para o primeiro ataque seja aparado, é necessário que o oponente esteja movimentando para frente antes do Super Art ser executado; outra coisa é se prestar atenção nas filmagens dos jogadores enquanto o Super Art é aparado, Justin começa a esmagar os botões do seu controle, não porque aumenta a quantidade de acertos, mas para distrair Daigo em um dos 15 possíveis acertos, e Daigo não falha; e finalmente, e talvez o mais importante, isso aconteceu durante um torneio premiado, testemunhado por uma multidão que reagia a cada golpe dado, foi gravado e espalhado pelos quatro cantos do globo, se tornando um clipe famoso mesmo entre as pessoas que nunca viram Street Fighter na vida.
Essa partida mostrou o nível técnico que *Street Fighter III* era capaz, o que contribuiu para uma reavaliação do jogo.

Conclusão

O exemplo de *Street Fighter III* mostra que, por mais que um jogo seja rejeitado pelo grande público, pela própria fanbase, e pelos críticos no momento em que ele saiu, com o tempo esse jogo pode ganhar o reconhecimento merecido das suas qualidades.
Porém por mais que hoje *Street III*, principalmente *3rd Strike* seja considerado um jogo muito bom, é possível que ainda exista uma certa amargura dentro da Capcom com relação a esse jogo, um possível indício dessa hipótese é o fato que nenhum lutador estreante de *Street III* esteve presente no elenco base das continuações *Street Fighter IV*, *V* e *6*.
A rejeição por parte dos jogadores somado ao seu fracasso comercial colocaram a série em hiato por tempo indeterminado. E ela não retornaria com um título inédito por 9 anos, até 2008 com a chegada de um novo jogo, mas isso é assunto para outro vídeo.